

SISTEM PENJUALAN DAN PENAWARAN AYAM HIAS
PADA "BLANKON FARM" MENGGUNAKAN
PHP FRAMEWORK CODEIGNITER
SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Teknik Informatika



Diajukan Oleh :

HAGI ERWANTO
NPM. 0934010251

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
SURABAYA
2014

SKRIPSI

SISTEM PENJUALAN DAN PENAWARAN AYAM HIAS PADA "BLANKON FARM" MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Disusun Oleh :

HAGI ERWANTO

0934010251

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Pada Tanggal 23 Desember 2014

Pembimbing :

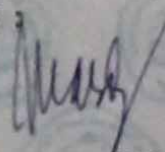
1.



Ir. Kartini, S.Kom., MT.
NIP. 19611110 199103 2 001

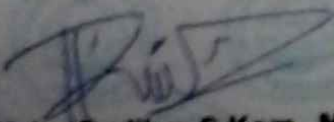
Tim Penguji :

1.



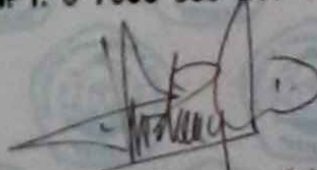
I Gede Suerame MD., ST., M.Kom.
NPT. 3 7006 060 211 1

2.



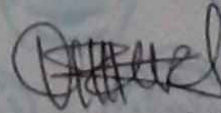
Rizky Parlika, S.Kom., M.Kom.
NPT. 3 8405 070 219 1

2.



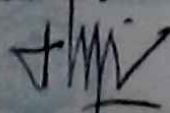
Wahyu SJ Saputra, S.Kom., M.Kom.
NPT. 3 8608 100 295 1

3.



Henni Endah Wahanani, ST., M.Kom.
NPT. 3 7809 130 348 1

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Surabaya



Ir. Sutivono, MT
NIP. 19600713 198703 1001

LEMBAR PENGESAHAN

SISTEM PENJUALAN DAN PENAWARAN AYAM HIAS PADA "BLANKON FARM" MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Oleh :

HAGI ERWANTO

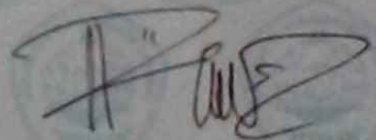
0934010251

Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan
Periode VI Tahun Akademik 2014

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Ir. Kartini, S.Kom, MT.

NIP. 19611110 199103 2 001

Rizky Parlika, S.Kom, M.Kom.

NPT. 3 8405 070 219 1

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur



Budi Nugroho, S.Kom, M.Kom.

NPT. 3 8009 050 205 1



KETERANGAN REVISI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Hagi Erwanto
Npm : 0934010251
Program Studi : Teknik Informatika

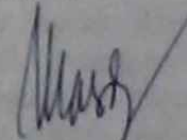
Telah mengerjakan REVISI SKRIPSI Ujian Lisan Gelombang VI. TH, 2014
Dengan Judul :

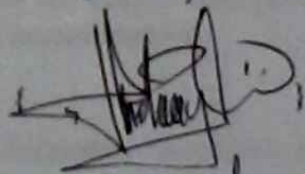
SISTEM PENJUALAN DAN PENAWARAN AYAM HIAS PADA "BLANGKON FARM" MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER


Surabaya, Januari 2015

Dosen penguji yang memeriksa revisi

1. I Gede Susrama M.D. ST. M.Kom
NPT : 3 7006 060 211 1
2. Waluya S J Saputra S.Kom.M.Kom
NPT : 3 8608 100 295 1
3. Henni Endah Wahanani, ST.M.Kom
NPT : 3 7809 130 348 1

{  }

{  }

{  }

Mengetahui,

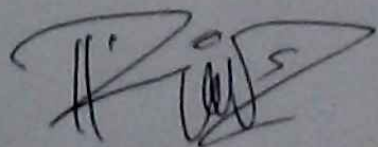
Pembimbing Utama



Ir. Kartini S. Kom.MT
NIP : 19611110 199103 2 001

Mengetahui :

Pembimbing pendamping



Rizky Parlita S. Kom.M.Kom
NPT : 3 8405 070 219 1

SISTEM PENJUALAN DAN PENAWARAN AYAM HIAS

PADA "BLANKON FARM" MENGGUNAKAN PHP

FRAMEWORK CODEIGNITER

Oleh : HAGI ERWANTO - 0934010251

Jurusan Teknik Informatika - UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
"VETERAN" Jalan Raya Rungkut Madya Gununganyar Raya , Surabaya

ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, menuntut semua lini kegiatan manusia untuk dapat mengadopsi, memanfaatkan serta menghasilkan sesuatu yang berguna bagi kehidupannya. Teknologi komputer secara umum telah berkembang seiring dengan ditemukannya beberapa peralatan canggih yang semakin mempermudah upaya manusia dalam menyejahterahkan kehidupannya. Saat ini multimedia memegang peran yang sangat besar dan memasuki hampir seluruh aspek kehidupan. Dari pendidikan, pemerintahan, bisnis, kesehatan, perbankan, telah menggunakan teknologi ini sebagai suatu cara memudahkan para pengguna dalam melakukan berbagai hal.

Usaha penjualan dan peternakan ayam, dewasa ini menunjukkan perkembangan yang relatif pesat, terbukti semakin banyaknya pengusaha kelas menengah kebawah muncul di setiap pasar-pasar hewan tradisional maupun pasar kaget. Tetapi proses penjualan masih menggunakan proses manual dan hasil ayam yang sudah dibeli belum tentu mengetahui kuawalitas layak di pelihara.

Sedangkan Blankon Farm sendiri adalah Sebuah tempat peternakan dan penjualan khusus ayam hias yang mempunyai standart pada setiap jenis ayam. tetapi sisitem untuk publikasi penjualan masih menggunakan selebaran kertas dan iklan Koran yang dimana masih belum bisa menambah atau memberikan info kepada konsumen secara luas

Dilatarbelakangi permasalahan di atas, dalam proyek akhir ini dibangun sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai Sistem Penjualan Dan Penawaran Ayam Hias Secara Online Berbasis Framework CodeIgniter.

Keyword : Blankon Farm, Ayam Hias, Framework CodeIgniter, Penjualan dan Penawaran Online, PHP

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Syukur Alhamdulillah atas segala limpahan karunia dan kasih sayang Allah SWT, sehingga dengan segala keterbatasan waktu, tenaga, dan pikiran yang dimiliki oleh penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Sistem Penjualan Dan Penawaran Ayam Hias Pada Blankon Farm Menggunakan Php Framework Codeigniter”, untuk memenuhi salah satu syarat Ujian Akhir Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur pada Jurusan Teknik Informatika.

Dengan terselesaikannya Skripsi ini tidak lepas peran serta berbagai pihak yang telah memberikan banyak bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan dengan sebaik-baiknya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan, Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan dari berbagai pihak agar Skripsi ini bisa lebih baik lagi, sehingga dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Dalam penyusunan Skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik materil maupun spiritual, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, karena berkat Rahmat dan berkah-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini hingga selesai.

2. Keluarga, terutama Ayah, Ibu dan Kakak tercinta terima kasih atas semua doa, dukungan serta harapan pada saat saya menyelesaikan tugas akhir dan laporan ini.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Teguh Soedarto, MP selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Ir. Sutiyono, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Industri UPN “Veteran” Jawa Timur.
5. Ibu Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur.
6. Bapak Risky Parlika, S.kom M.Kom dan Ibu Yisti Vita Via, S.kom M.Kom. yang telah meluangkan waktunya sebagai dosen pembimbing dan atas sarannya sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan ini.
7. Teman - teman TFC’09 serta teman – teman yang ada di lingkungan kampus dan kos. Yang telah memberi semangat, bantuan dan hiburan dalam penyelesaian Skripsi ini.
8. Dewi Pratiwi dan Keluarga, yang telah memberi motivasi, semangat waktu dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Dan semua pihak yang belum saya sebutkan yang banyak turut membantu dalam penyusunan laporan tugas akhir ini. Saya ucapkan terima kasih.

Surabaya, 2014

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 6
2.1 Framework	6
2.2 Jenis- Jenis Famework	7
2.2.1 Dekstop Aplication Framework	7
2.2.2 Web Application Framework	8
2.3 MVC (Model View Control)	10
2.3.1 Model	11
2.3.2 View	11
2.3.4 Control	12

2.4	Manfaat Framework	13
2.5	Pemrograman PHP CodeIgniter	13
2.6	Database	15
2.6.1	Tabel	15
2.6.2	Kolom	15
2.6.3	Fungsi Php MySql	17
2.7	Xampp	18
2.7.1	Tabel	18
2.7	Validasi Tabel R	19
BAB III	METODE PENELITIAN	21
3.1	Kebutuhan Sistem	21
3.2	Analisa Sistem	24
3.3	Flowchart	24
3.3.1	Admin	25
3.3.2	User	26
3.3.2	Member	27
3.4	State Transtition Diagram	28
3.5	Use Case Diagram	29
3.6	Activity Diagram	32
3.6.1	Register Member	32
3.6.2	Login Member	33

3.7	Classs Diagram	34
3.8	Sequence Diagram	34
3.9	Perancangan Database	36
3.10	CDM (Conceptual data model)	36
3.11	PDM (Physical data model)	37
3.12	Perancangan Antar Muka.....	42
3.12.1	Antar Muka Sub Member	42
3.12.2	Antar Muka Sub User	43
3.12.2	Antar Muka Sub Admin	44
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1	Spesifikasi Sistem.....	46
4.1.1	Perangkat keras (hardware)yang digunakan	46
4.1.2	Perangkat lunak (software)yang digunakan.....	46
4.3.2	Implementasi Desain Antar Muka Member.....	61
4.2.1	Implementasi Desain Antar Muka Admin	50
4.2.1.1	Login	51
4.2.1.2	Home Admin	51
4.2.1.3	Kategori Admin	52
4.2.1.4	Produk Admin	53
4.2.1.5	User Admin	54
4.2.1.6	Laporan Admin	55
4.2.1.7	Berita Admin	56
4.2.1.8	Daftar Ayam Lelang Admin	57

4.2.1.9	Forum Admin	59
4.2.1.10	Testimoni Admin	59
4.2.1.11	Galeri Admin	60
4.3.2	Implementasi Desain Antar Muka Member	61
4.2.1.1	Login Member	62
4.2.1.2	Home Member	62
4.2.1.3	Profil Member	63
4.2.1.4	Edit Akun Member	64
4.2.1.5	Lelang	65
4.2.1.6	Forum	66
4.3.3	Implementasi Desain Antar Muka User	67
4.2.1.7	Kategori Produk	68
4.2.1.8	Testimoni.....	68
4.2.1.9	Galeri.....	69
4.3	Validasi Aplikasi	70
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Struktur CI.....	17
Tabel 3.1 Type Pengguna User dan Kegunaanya	22
Tabel 3.2 Hak Akses Admin.....	30
Tabel 3.3 Hak Akses Member.....	31
Tabel 3.4 Tabel User	38
Tabel 3.5 Tabel User Data	39
Tabel 3.3 Tabel Produk	40
Tabel 3.3 Tabel Kategori	41
Tabel 4.1 Tabel Implementasi Desain Antar Muka	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 MVC (Model View Control).....	11
Gambar 3.1 Flowchart Alur User	25
Gambar 3.2 Flowchart Alur Admin.....	26
Gambar 3.3 State Trasition Diagram Halaman utama user.....	28
Gambar 3.4 Actor.....	29
Gambar 3.5 Use Case	29
Gambar 3.6 Activity Diagram untuk Use Case Kelola Member	32
Gambar 3.7 Class Diagramr.....	33
Gambar 3.8 Sequence Diagram Member	34
Gambar 3.9 Sequence Diagram Adminr	35
Gambar 3.10 CDM	36
Gambar 3.11 PDM	37
Gambar 3.12 Desaim Halaman Menu User.....	42
Gambar 3.13 Desain Halaman Menu Admin.....	43
Gambar 4.1 Tampilan Login Admin	50
Gambar 4.2 Tampilan Login User.....	51
Gambar 4.3 Home Admin.....	52
Gambar 4.4 Kategori Admin.....	53
Gambar 4.5 Produk Admin	54
Gambar 4.6 Tampilan Halaman User	55
Gambar 4.7 Laporan admin	56

Gambar 4.8 Halaman Berita Admin	57
Gambar 4.9 Halaman Daftar Ayam lelang Admin.....	58
Gambar 4.10 Forum Admin	59
Gambar 4.11 Testimoni Admin.....	60
Gambar 4.12 Galeri Admin.....	61
Gambar 4.13 LogOut Admin	61
Gambar 4.14 Halaman Home User	62
Gambar 4.15 Halaman profil user.....	63
Gambar 4.16 Record User	63
Gambar 4.17 Edit Akun User.....	64
Gambar 4.18 Kategorri Produk User.....	65
Gambar 4.19 Forum User	65
Gambar 4.20 Lelang User.....	66
Gambar 4.21 Testimoni User	67
Gambar 4.22 Galeri User	68
Gambar 4.23 Logout User	69

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, menuntut semua lini kegiatan manusia untuk dapat mengadopsi, memanfaatkan serta menghasilkan sesuatu yang berguna bagi kehidupannya. Teknologi komputer secara umum telah berkembang seiring dengan ditemukannya beberapa peralatan canggih yang semakin mempermudah upaya manusia dalam menyejahterahkan kehidupannya. Saat ini multimedia memegang peran yang sangat besar dan memasuki hampir seluruh aspek kehidupan. Dari pendidikan, pemerintahan, bisnis, kesehatan, perbankan, telah menggunakan teknologi ini sebagai suatu cara memudahkan para pengguna dalam melakukan berbagai hal.

Media informasi yang berkembang di dunia pada saat ini banyak sekali di dapatkan dari internet, semua orang bisa mencari sesuatu hal yang baru atau yang lainnya. Dan semua itu dikemas menjadi website, bahasa pemrograman yang digunakan antara lain html,php,java script,xml,dsb.

Usaha penjualan dan peternakan ayam, dewasa ini menunjukkan perkembangan yang relatif pesat, terbukti semakin banyaknya pengusaha kelas menengah kebawah muncul di setiap pasar-pasar hewan tradisional maupun pasar kaget. Tetapi proses penjualan masih menggunakan proses manual dan hasil ayam yang sudah dibeli belum tentu mengetahui kuawalitas layak di pelihara.

Sedangkan Blankon Farm sendiri adalah Sebuah tempat peternakan dan penjualan khusus ayam hias yang mempunyai standart pada setiap jenis ayam. tetapi sisitem untuk publikasi penjualan masih menggunakan selebaran kertas dan iklan Koran yang dimana masih belum bisa menambah atau memberikan info kepada konsumen secara luas

Dilatarbelakangi permasalahan di atas, dalam proyek akhir ini dibangun sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai Sistem Penjualan Dan Penawaran Ayam Hias Secara Online.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diangkat permasalahan pada tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat program atau aplikasi penjualan on-line yang dapat memudahkan pembeli / konsumen melihat dan memilih Jenis-jenis ayam yang ditawarkan agar menghemat waktu dan biaya?
2. Bagaimana membuat program atau aplikasi penjualan on-line yang dapat membuat mekanisme pembayaran pemesanan barang yang mudah dan cepat?
3. Bagaimana membuat program atau aplikasi penjualan on-line yang dapat dijadikan ajang promosi bagi Butik Anaya Collection yang mudah dan efesien?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari permasalahan di atas antara lain :

1. Rancangan Penjualan Dan Penawaran Ayam Hias Secara Online dibangun dengan software PHP 2.10.3.

2. Database Penjualan Dan Penawaran Ayam Hias Secara Online ini menggunakan MY SQL 5.0.45..
3. Rancangan Penjualan Dan Penawaran Ayam Hias Secara Online hanya memiliki 2 akses yaitu Admin, Member.
4. Sistem akan menampilkan Jenis-jenis Ayam yang dimiliki Blankon Farm..
5. Pembeli / konsumen wajib mengisi data diri dengan benar pada saat melakukan proses pemesanan / transaksi.
6. Pengiriman Ayam menggunakan jasa paket sebagai alternatif pilihan utama dengan perhitungan tarif yang telah ditentukan per kota tujuan.
7. Cara pembayaran dilakukan dengan transfer bank.
8. Jika pembeli / konsumen melakukan pembatalan pemesanan, harus melakukan konfirmasi ke admin Blankon Farm.
9. Sistem dikerjakan menggunakan arsitektur web dengan CodeIgniter.

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun maksud dan tujuan dalam pembuatan Penjualan Dan Penawaran Ayam Hias Secara Online adalah sebagai berikut :

- a. Membuat aplikasi yang memberikan kemudahan pembeli ayam hias untuk melihat stok ayam hias tanpa harus datang ke lokasi .
- b. Membuat aplikasi yang memberikan fasilitas tanya jawab setiap orang yang sudah terdaftar sebagai member.
- c. Membuat aplikasi yang memberikan informasi tentang penjualan dan penawaran berbagai macam ayam hias
- d. Memberikan kemudahan dalam pemasaran ayam hias.
- e. Memberikan kemudahan dalam proses pemesanan / transaksi.
- f. Mempublikasikan Blankon Farm kepada masyarakat.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dari pengerjaan tugas akhir ini adalah:

1. Dapat Menarik pelanggan dari segala tempat.
2. Dapat mengontrol laporan penjualan ayam hias.
3. Meminimalisirkan kerugian penjualan ayam hias..
4. Untuk mempermudah proses pemesanan / transaksi ayam hias bagi pelanggan, terutama bagi pelanggan yang bertempat tinggal jauh dari blankon farm dengan keakuratan data pesanan.
5. Bagi pihak blankon farm, penggunaan E-Commerce dapat membantu menekan biaya promosi dan dapat mempersingkat jalur distribusi dan memberikan efisiensi waktu dan biaya.
6. Bagi pihak konsumen, penggunaan E-Commerce dapat memberikan efisiensi waktu dalam pembelian ayam hias.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan tugas akhir ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

1) Studi Literatur

Mempelajari dan mengumpulkan data-data serta informasi yang terkait melalui buku-buku acuan dan literatur.

2) Studi Lapangan

Melakukan wawancara dengan pihak terkait dan mengumpulkan data desain.

3) Perancangan Sistem

Merancang sistem perangkat lunak secara keseluruhan.

4) Implementasi Sistem

Implementasi dari suatu sistem yang akan digunakan.

5) Pengujian dan evaluasi perangkat lunak

Pada tahap ini program yang telah dibuat diuji kebenarannya dengan menggunakan data yang telah dipersiapkan sebelumnya. Selanjutnya, hasil dari pengujian program akan dievaluasi untuk menentukan kebenaran dari program dan menentukan perlu tidaknya dilakukan modifikasi pada program.

6) Penyusunan Buku Tugas Akhir

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari proses pengerjaan tugas akhir ini. Buku tugas akhir ini akan disusun sebagai laporan dari seluruh proses pengerjaan tugas akhir ini dan sebagai dokumentasi. Diharapkan dari penyusunan buku tugas akhir ini akan dapat dijadikan referensi bagi orang lain yang ingin melakukan pengembangan sistem lebih lanjut.